GET A WAY

Autorenn-Simulator
mit faszinierenden Spieleffekten

adp-automaten
GmbH Paul Gauselmann

Postfach 1240 · Eichendorffstraße 18
D-4992 Espelkamp (Bundesrepublik Deutschland)
Telefon (0 57 72) 40 44 · Telex 9-72 300 adpau d

Kurzbeschreibung

GET A WAY – das erste Gerat der Welt mit einem 16-Bit-Microcomputer fur unubertroffene Spieleffekte.

Mit besonders großem Farbbildschirm (66 cm!) und echten Fahrgerauschen.

Spielablauf:
Der Spieler hat die Aufgabe, mit seinem Wagen, dessen Fahrverhalten er auf dem Bildschirm beobachtet, eine vorgegebene Strecke moglichst schnell und unfallfrei zu durchfahren.

Start im niedrigen Gang zur rasanten Beschleunigung.

„Slip"-Zone mit erhöhter Schleudergefahr. Entsprechend realistisches Fahrverhalten ist erforderlich.

Bei selbstverschuldeter Kollision Verlust einer halben Stoßstange, jedoch Weiterfahrt moglich. Bei weiterem Zusammenstoß dreht sich das Fahrzeug und fängt Feuer – auch wenn der Wagen die grüne Straßenbegrenzung rammt.

Bei Erreichen einer bestimmten, einstellberen Punktezahl erfolgt Spielverlängerung, angekündigt durch Glockenzeichen und Farbwechsel der Punkteanzeige. Auch Wiederholungsspiel ist möglich.

Die 5 höchsten Punktzahlen werden auf dem Bildschirm angezeigt und bleiben gespeichert, bis ein Wechsel in der Rangordnung erfolgt.

GET A WAY ist ein Fahrsimulator, der Anfänger wie routinierte Fehrer gleichermeßen faaziniert, weil er an Aufmerksemkeit, Geschicklichkeit und Reaktionafähigkeit immer neue Anforderungen stellt.

Maße	Hohe 180 cm, Breite 75 cm, Tiefe 164 cm
Gewicht	ca. 190 kg
elektrische Anschlußwerte	220 V, 50 Hz, Stromaufnahme 180 W
Hersteller	UNIVERSAL, Japen